

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Tujuan	2
1.4 Batasan Masalah.....	2
1.5 Definisi Operasional.....	3
1.6 Metode Pengerjaan	3
1.7 Jadwal Pengerjaan	6
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 <i>Augmented Reality</i>	7
2.2 <i>Vuforia SDK</i>	7
2.3 <i>Android</i>	8
2.3.1 <i>Application Layer</i>	8
2.3.2 <i>Application Framework</i>	9
2.3.3 <i>Android Runtime</i>	9
2.3.4 <i>Android Libraries</i>	10
2.3.5 <i>Linux Kernel</i>	11
2.4 <i>Unity 3D</i>	12
2.4.1 <i>Project</i>	13
2.4.2 <i>Scene</i>	13
2.4.3 <i>Asset dan Package</i>	14
2.5 <i>Object Marker</i>	14

2.6	Aplikasi <i>Blender 3D</i>	14
2.7	<i>Use Case</i> Diagram	14
2.8	<i>Flowmap</i>	16
2.9	<i>Storyboard</i>	17
2.10	Pengujian <i>Black Box</i> (Kotak Hitam).....	18
2.11	<i>User Acceptance Test</i> (UAT).....	18
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN.....		19
3.1	Analisis	19
3.1.1	Media Cetak yang Digunakan pada Promosi.....	19
3.1.2	Media Maket yang Digunakan pada Promosi	20
3.1.3	Proses Promosi yang Berjalan Saat Ini	20
3.1.4	Proses Promosi yang Diusulkan	21
3.1.5	Studi Komparasi Aplikasi <i>Augmented Reality</i> Rumah Sejenis.....	22
3.1.6	Tabel Pembanding Dengan Aplikasi Yang Sejenis	24
3.2	Perancangan Aplikasi Katalog Rumah <i>Augmented Reality</i>	25
3.2.1	Diagram <i>Use Case</i>	26
3.2.2	Deskripsi Aktor	27
3.2.3	Deskripsi <i>Use Case</i>	27
3.2.4	Skenario <i>Use Case</i>	28
3.2.5	Alur Kerja Aplikasi	31
3.2.6	Struktur Navigasi Aplikasi.....	32
3.2.7	<i>Storyboard</i> Aplikasi	33
3.2.8	Kebutuhan Minimal Perangkat Keras Dan Perangkat Lunak	36
3.2.9	Kebutuhan Perangkat Keras Dan Perangkat Lunak Komputer.....	36
3.2.10	Kebutuhan Perangkat Keras Dan Perangkat Lunak <i>Smartphone</i>	37
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN.....		38
4.1	Implementasi	38
4.2	Pembuatan <i>Augmented Reality</i>	38
4.2.1	Pembuatan Objek Tiga Dimensi Rumah Dengan <i>Blender</i>	39
4.2.2	Pembuatan Marker Dengan Qualcomm <i>Vuforia</i>	39
4.2.3	Pembuatan Aplikasi <i>Augmented Reality</i> Menggunakan <i>Unity</i>	40
4.2.4	Compile Aplikasi Dari <i>Unity 3D</i>	41

4.2.5	Pembuatan <i>Marker</i> Dan Kriteria <i>Marker</i> Yang Bagus	42
4.2.6	Proses Instalasi	43
4.2.7	Tampilan Antarmuka Aplikasi.....	45
4.3	Hasil Implementasi Aplikasi dengan <i>Augmented Reality</i>	49
4.4	Skenario Pengujian Aplikasi	51
4.4.1	<i>Black Box Testing</i>	51
4.4.2	<i>User Acceptance Test</i>	54
BAB 5	PENUTUP	58
5.1	Kesimpulan	58
5.2	Saran	58
DAFTAR PUSTAKA		59
LAMPIRAN.....		60